Call of Duty

FPS

Game-game FPS saat ini sudah terlalu banyak. Sebagian besar tidak banyak menawarkan sesuatu yang berbeda dari yang lain. Apalagi jika tema ceritanya sudah sangat umum, seperti Perang Dunia II (PD II), misalnya. Begitu pula dugaan penulis terhadap Call of Duty. Tetapi dugaan itu ternyata meleset. Call of Duty bahkan dapat digolongkan sebagai game yang sangat istimewa.

Gameplay yang sangat bagus merupakan kekuatan utama game ini. Ia berhasil memadukan antara alur cerita yang baik, dengan struktur misi yang cerdas dan bervariasi. Call of Duty sendiri mencoba menawarkan sudut pandang dari berbagai perspektif. Ia tak hanya mengambil PD II dari sudut pandang tentara Amerika, tetapi juga Inggris dan Rusia.

Dalam game ini, Anda hanyalah seorang prajurit dari suatu kesatuan dan Anda bertempur dalam satu pasukan. Ini sebuah konsep yang bagus, tapi tanpa dukungan AI dan desain misi yang baik konsep ini bisa menjadi bumerang. Call of Duty termasuk yang berhasil. Desain misinya cerdas. Ini terbukti pada salah satu misi, di mana bila Anda tak berhasil melindungi sang pimpinan, maka tugasnya kemudian harus Anda ambil alih. Namun jika berhasil, maka semua akan berjalan seperti seharusnya. Hal ini membuat permainan jadi menarik dan tak terasa linear.

Mode bidik yang realistik dan AI yang baik membuat *game* ini menarik.

Misinya sangat variatif, di antaranya menerobos pertahanan musuh dengan mobil.

Tugas dari setiap misi juga sangat beragam, mulai dari sabotase, menyerang atau bertahan habis-habisan, penyelinapan, hingga penyelamatan. Semua ditunjang dengan AI yang baik. Rekan maupun musuh Anda tergolong pintar. Game ini sanggup membuat Anda seolah berada di medan pertempuran sesungguhnya.

Beralih ke sisi grafik, Call of Duty termasuk salah satu yang terbaik. Grafiknya patut dipuji. Lingkungan permainannya luas dan di-*render* halus dengan detail yang tinggi. Model karakter, pergerakan hingga semua mesin perang terlihat realistik. Selain itu, efek grafik yang dihadirkan seperti efek ledakan maupun tembakan senjata dari senapan hingga mortar tampak memukau.

Kesan realistik semakin mencuat berkat kualitas suaranya yang digarap dengan bagus. Letusan pistol, senapan, rentetan senapan mesin, hingga hantaman mortar dan ledakan bom terdengar meyakinkan. Demikian pula dengan akting suara dari tiap karakter. Semua aspek tersebut merupakan kelebihan dari game ini. Kelemahan? Maaf, penulis tidak berhasil menemukannya.—*Jossi Saputra*

Senjata

CALL OF DUTY

Meski jumlah yang bisa dibawa terbatas, namun Anda juga bisa mengambil senjata milik musuh. Berikut adalah senjata-senjata tersebut:

- Amerika: M1A1 Carbine, M1 Garand, Thompson, Browning Automatic Rifle, Springfield, Colt .45, dan M2 Fragmentation Grenade.
- Rusia: PPSh, Mosin-Nagant, Scoped Mosin-Nagant, Luger, dan RGD-33 Stick Grenade.
- Inggris: Lee-Enfield, Sten, Bren LMG, Colt .45, dan MK1 Fragmentation Grenade.
- Jerman: MP40, MP44, Kar98k, Scoped Kar98k, FG42, Luger, Panzerfaust, dan Stielhandgranate.

Tombol Kontrol:

W, A, S, D	: Movement
Left Mouse Button	: Attack
Right Mouse Button	: Aim Toggle Attack
Shift	: Melee Attack
Spacebar	: Stand/Jump
C	: Crouch
Ctrl	: Prone

PERUSAHAAN: Activision/ Infinity Ward
KONTAK: www.callofduty.com
KEBUTUHAN: PIII 600 MHz (98/Me), P III 700 MHz (200/XP); RAM 128 MB; VRAM VGA Card w/ T&L 32 MB; Harddisk 1,4 GB (+400 MB Swap file 98/Me, +600 MB swap file 2000/XP); Windows 98/Me/2000/XP.
MULTIPLAYER: LAN, Internet

PLUS: Alur cerita dan desain misi yang cerdas, AI, *gameplay*, grafik dan suara yang bagus.
MINUS: -

Nilai PCMedia ★★★★★ ISTIMEWA

FIFA 2004

SPORT

Tampilan FIFA 2004 kini semakin menyerupai Winning Eleven.

Game ini merupakan sekuel terbaru dari seri FIFA buatan EA Sports. Sesuai namanya, sekuel 2004 ini sudah memasukkan data paling *update* dari setiap klub yang ada. Tapi, perubahan ternyata bukan sekadar update data saja. Game ini banyak mengalami perubahan, malahan dapat disebut dirombak ulang.

EA mungkin sudah gerah atas kecaman dan kritik terhadap seri FIFA. Upaya untuk membuatnya lebih baik, membuat EA mulai mempelajari kelebihan pesaing terdekatnya, Wining Eleven (WE) dari Konami. Hasil akhirnya menyebabkan FIFA 2004 mempunyai perbedaan yang cukup signifikan dengan FIFA 2003.

Perbedaan paling nyata terlihat pada penerapan tombol control. EA kini tak lagi menerapkan *power bar* pada permainan. Tombol kini dibagi tiga, yakni tendangan melambung, mendatar, dan tendangan keras. Power bar untuk tendangan kini hanya diberikan untuk tendangan kiper dan tendangan bebas. Perubahan lain juga terjadi pada banyaknya liga yang dicakupnya. Bayangkan saja, liga sepakbola Korea pun sudah termasuk di dalamnya! Tetapi ini sedihnya, Indonesia lagi-lagi tak ada.

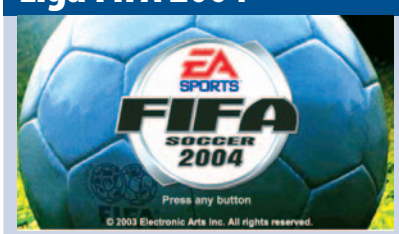
Di luar sisi permainan, perubahan juga terjadi pada grafik. Tampilan permainan kini juga mirip dengan WE. FIFA 2004 mengambil sudut pandang lebih jauh dari seri sebelumnya. *Zoom* dan tampilan dari dekat hanya saat kejadian tertentu. Pada saat inilah FIFA 2004 menunjukkan ciri khasnya, yakni grafik yang sangat detail. Model dari setiap pemain tampak sesuai aslinya. Anda bisa mengenali mereka hanya dengan melihat wajahnya. Untuk hal ini, seri FIFA memang jagonya.

Ada *option* bidik dan *power bar* pada tendangan bebas.

Namun seperti juga seri 2003, pergerakan pemain pada FIFA 2004 masih terasa lebih lambat daripada WE. Untuk mempercepat lari pemain, Anda bisa menekan tombol *sprint*. Tapi, kemampuan sprint-nya dibatasi sesuai stamina. Sprint juga tak bisa dilakukan tanpa bola. Kelemahan lain yang cukup terasa adalah pada pasifnya pemain saat menunggu umpan. Boleh dibilang Anda tak bisa menggerakkan pemain untuk menjemput bola yang diumpankan.

Namun di luar kelemahan tersebut, FIFA 2004 berhasil menutupnya dengan beberapa menu yang menarik dan kualitas suara yang prima. Iringan musik dan efek suara penonton yang bergemuruh, sungguh menyemarakkan permainan. Selain itu, suara sang komentator dengan aksen Inggrisnya yang khas, berikut komentarnya yang kadang cukup menggelitik membuat permainan semakin menarik.—*Jossi Saputra*

Liga FIFA 2004



■ Berikut adalah liga-liga FIFA 2004: FA Premier League, English Division 1, English Division 2, English Division 3, German Bundesliga 1, German Budesliga 2, Italian Division 1, Italian Division 2, Korean League, Ligue de Football Professionel 1, Ligue de Football Professional 2, Major League Soccer, Norwegian Tippeligaen, Portuguese Superliga, Scottish Premier League, Spanish Primera, Spanish Segunda, Swedish Allsvenskan, Swiss Axpo Super League, Austrian T-Mobile Bundesliga, Belgian Jupiter League, Brazillian league, Danish Superligaen, Dutch League, International, dan Rest of the World.

Tombol Kontrol:

A	: High kick/ Tackle
S	: Low Kick/ Change Player
D	: Shot Kick/ Steal
L-Shift	: Sprint

PERUSAHAAN: EA Sports
KONTAK: www. ea.com

KEBUTUHAN: Pentium III 600 MHz; RAM 64 MB (128 MB for XP/2000); Harddisk 880 MB; 3D accelerated 32 MB VRAM; Sound Card; Windows 98/Me/2000/XP.
MULTIPLAYER: LAN, Internet

PLUS: Banyak perbaikan, liga yang lebih banyak, dan suara yang prima.
MINUS: Pergerakan relatif masih lambat, pemain pasif saat menunggu umpan.

Nilai PCMedia
★★★★☆
SANGAT BAIK

Need For Speed: Underground

RACING

ON THE CD

Tak hanya mobil, tampilan lingkungan permainan pun terlihat memukau.

Pernah menonton film "Fast and Furious" atau sekuelnya "2 Fast 2 Furious"? Jika ya, maka Anda akan merasakan nuansa yang sama pada sekuel terbaru Need For Speed (NFS) ini. Tema NFS kali ini adalah seputar balapan liar di tengah kota. Anda adalah salah satu dari pembalap-pembalap liar tersebut dan tugas Anda adalah membuktikan bahwa Andalah yang terhebat! Kemiripan tema diperkuat dengan adanya elemen tertentu, seperti penggunaan bahan bakar Nitrous dan FMV yang menggambarkan suasana arena plus gadis-gadis *starter*.

FMV-nya sangat bagus. Penggambaran karakter manusia terlihat begitu hidup. Sedangkan untuk model-model mobilnya jangan ditanya, acungan dua jempol layak diberikan pada EA. Pada kualitas grafik tertinggi tampilannya tampak luar biasa. Kilau dari cat mobil *glossy* tampak sangat memukau. Belum lagi lingkungan permainan yang detail dan efek kecepatan yang realistik. Kualitas suara juga prima. Adanya sertifikasi THX dari Lucas Film menyiratkan hal ini. Derum mobil, ditingkahi musik yang sangat bagus mampu menambah dinamika permainan.

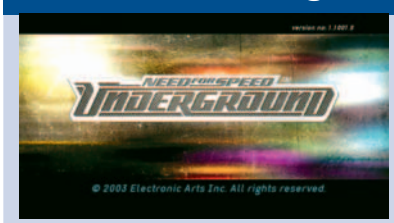
Untuk permainan, seri NFS tak perlu diragukan. Hanya saja kali ini agak berbeda, jauh lebih menarik! NFS menyediakan dua mode permainan, yakni *Quick Race* dan *Underground*. Quick Race terdiri dari beberapa permainan, mulai dari *Lap Knock Out* hingga kontes *Drift* dan *Drag Race*. Sementara mode *Underground* berisi lebih dari 100 misi. Misi-misinya sendiri merupakan variasi dari permainan di Quick Race.

Salah satu mode permainan yang ada, Drag Race!

Seperti biasa, game ini akan memberikan poin untuk membuka, baik trek baru, mobil baru, hingga berbagai item modifikasi. Anda bisa memodifikasi mobil Anda baik dari segi performa maupun sekadar mempercantik tampilan. Uniknya poin ini bukan hanya didapat dari kemenangan, tapi juga dari gaya berkendara Anda. *Sliding* dan aksi-aksi nekad lainnya pun akan mendapat poin!

Permainan semakin menarik karena kontrol mobilnya relatif sangat mudah. Walau demikian, karakter setiap mobil akan berbeda-beda. Beberapa akan lebih stabil dari yang lain. Namun, karakternya pun ternyata bisa berubah jika Anda memodifikasi performa mobil Anda. Ini sungguh sangat menarik. Sayangnya, game ini tidak memberikan efek *damage*. Tapi, yang paling patut disayangkan adalah tak adanya fitur *Replay*.—*Jossi Saputra*

Mobil-mobil Underground



■ Tak ada mobil eksotik seperti Ferari atau Lamborghini di sini. Sebaliknya yang ada hanyalah mobil-mobil 'biasa' yang harus dimodifikasi. Mobil tersebut adalah Civic, Acura Integra Type R, S2000, dan Acura RSX type S dari Honda. MX5 Miata dan RX-7 dari Mazda. Eclipse GSX dan Lancer ES dari Mitsubishi. Syline R34 GTR, 350Z, Sentra SE-R Spec V, dan 240 SX SE dari Nissan. Supra dan Celica GT-S dari Toyota. Serta Subaru Impreza 2.5 RS, Dodge Neon, Ford Focus ZX3, Peugeot 206 GTI, VW Golf GTI, dan Hyundai Tiburon GT V6.

Tombol Kontrol:

Throttle	: Up Arrow
Brake	: Down Arrow
Steer	: Left / Right Arrows
E-Brake	: Left Shift
Nitrous	: Space Bar atau N
Shift Up	: Insert atau A
Shift Down	: Delete atau Z

PERUSAHAAN: Electronic Arts
KONTAK: www.needforspeed.com

KEBUTUHAN: Pentium III 700 MHz; RAM 128 MB (98/Me) RAM 256 MB (2000/XP); Harddisk 2 GB; 32 MB VRAM (GeForce 2); Sound Card; Windows 98/98SE/2000/XP.
MULTIPLAYER: Internet (Broadband)

PLUS: Grafik, suara dan *gameplay* sangat bagus, serta kontrol yang sangat baik.
MINUS: Tak ada fitur *damage* dan *Replay*.

Nilai PCMedia
★★★★★
ISTIMEWA

Broken Sword: The Sleeping Dragon

ADVENTURE

Broken Sword: The Sleeping Dragon merupakan game *adventure* dengan sudut pandang orang ketiga. Game ini lebih terfokus pada penyelesaian *puzzle*. Porsi *action* minim sekali. Jika pun ada, action-nya berupa FMV yang harus dipicu dengan penekanan tombol tertentu pada saat yang tepat. Di sinilah keunikan Broken Sword dibanding game sejenis. Revolution telah mendesain susunan tombol yang unik untuk aksi dari karakter Anda. Terdapat empat tombol utama setiap kali Anda bertemu dengan NPC atau item. Fungsi keempat tombol ini juga bisa bervariasi tergantung kebutuhan. Bahkan tombol untuk berbicara pun kadang masih dibagi menjadi subjek pembicaraan. Uniknya, setiap fungsi dilambangkan dengan icon yang mudah dipahami.

Grafik 3D yang bagus menjadi salah satu andalan Broken Sword.

Kontrol inovatif bukan satu-satunya kebihan game ini. Alur cerita merupakan sisi lain yang diunggulkan Revolution. Alur cerita dibagi menjadi dua, yakni sebagai George dan Nico sang wartawati. Awal game dibuka ketika pesawat yang ditumpangi George jatuh di Kongo. Sementara di satu sisi, Nico, yang berada di Paris, mendapati objek beritanya tewas terbunuh. Cerita semakin kompleks dengan adanya iklan yang berlambang Broken Sword. Apa yang sesungguhnya terjadi?

Harus diakui game ini menarik. Puzzle yang dirancang sangat baik dan grafik *full* 3D yang bagus merupakan daya tarik game ini. Alur ceritanya pun tergolong baik. Namun, Revolution mungkin agak berlebihan. Bayangkan saja, FMV-nya ternyata sama sekali tak bisa di-skip. Sangat melelahkan jika Anda terpaksa harus mengulang permainan.

Mengulang permainan di sini bukanlah mengulang setelah game ini ditamatkan. Masalahnya karena game ini sangat tidak stabil. Broken Sword seringkali mengalami *crash* dan *hang*. Bukan hanya di bagian tertentu, melainkan juga di bagian lain yang pernah Anda mainkan sekalipun!

Pendeknya, game ini bisa menyebabkan hang tanpa terduga dan satu-satunya cara menormalkannya hanyalah dengan me-*reset* komputer. Tampaknya, Anda butuh *path* terbaru untuk memainkannya dengan mulus.—*Jossi Saputra*

PERUSAHAAN: THQ/ Revolution Software
KONTAK: www.brokenswordgames.com
KEBUTUHAN: Pentium III 750 MHz; RAM 128 MB; GeForce2 64 MB; Harddisk 2 GB; Sound Card; Windows 98/2000/XP.
MULTIPLAYER: Tidak.

PLUS: Kontrol unik, alur cerita, dan *puzzle* yang menarik.
MINUS: Kurang stabil dan FMV tak bisa di-*skip*.

Nilai PCMedia
★★★☆☆
BAIK

Counter Strike: Condition Zero

FPS

Banyak kabar simpang siur mengenai versi *single player* dari *game* Counter Strike ini. Mulai dari pengembang yang sesungguhnya, *engine* yang digunakan, hingga *gameplay*-nya. Tetapi begitu game ini diluncurkan, semuanya seolah menjadi antiklimaks. Game ini ternyata tak semenarik gembar-gembornya.

Tembak menembak berhadap-hadapan dari jarak sangat dekat, sebuah contoh AI yang buruk.

Versi orisinal Counter Strike sesungguhnya adalah sebuah game *multiplayer*. Sukses luar biasa yang diraihnya, kemudian memicu pengembangan versi single player. Kasus ini bertolak belakang dari kebanyakan game lain yang umumnya berangkat dari sebuah game single player. Mungkin itu pula sebabnya mengapa dalam beberapa hal Counter Strike: Condition Zero agak mengecewakan.

Dalam game ini, Anda tidak lagi bertempur dengan teman ataupun *bot* dalam suatu lingkungan yang terhubung. Di sini Anda akan bermain seperti layaknya sebuah game single player biasa. Counter Strike: Condition Zero memberi lebih dari 30 misi yang harus diselesaikan. Misi-misinya cukup bervariasi, namun sayangnya tanpa alur cerita yang jelas. Setiap misi seolah berdiri sendiri dan tanpa ada keterkaitan satu sama lain.

AI dalam game ini pun relatif buruk, baik AI rekan maupun musuh. Musuh Anda cenderung selalu menyerbu secara membabi-buta tanpa menghiraukan keselamatan mereka. Sedangkan kawan yang menemani Anda pada beberapa misi, juga tak banyak membantu. Umumnya mereka mudah sekali terbunuh.

Tak hanya itu, 'cita rasa' permainan pada Condition Zero mirip sekali dengan versi multiplayer. Gameplay-nya seolah mengharuskan Anda beraksi cepat dalam bergerak atau menembak. Akibatnya kedalaman permainan jadi berkurang. Suatu hal yang kurang cocok diterapkan untuk sebuah game single player.

Untuk grafik, Counter Strike Condition Zero tidak jauh berbeda dengan versi orisinalnya. Memang terdapat beberapa penyempurnaan, tapi secara keseluruhan grafiknya tidak istimewa. Sisi baiknya, game ini sangat bersahabat dalam hal spesifikasi minimum yang disyaratkan.—*Jossi Saputra*

PERUSAHAAN: Sierra/ Valve, Ritual
KONTAK: www.cs-conditionzero.com
KEBUTUHAN: Pentium 133 MHz: RAM 24 MB; SVGA high color 16-bit; Harddisk 1,5 GB; Sound Card; Windows 95, 98/2000/XP.
MULTIPLAYER: LAN, Internet

PLUS: Kebutuhan minimum ringan, salah satu seri Counter Strike.
MINUS: *Gameplay* kurang menarik, alur cerita dan AI buruk.

Nilai PCMedia
★★★☆☆
BAIK